

Disney
MANNY ET SES OUTILS
Manuel d'utilisation
MANNY ET SES OUTILS
vtech
V.SMILE
092025(FR)
© 2009 Disney. Tous droits réservés.
vtech
vtech
V.SMILE
Disney elements
© 2009 Disney.

Chers parents,

*Chez **VTech®**, nous sommes conscients que les enfants sont notre avenir. C'est pourquoi tous nos jeux sont conçus de manière à entretenir et à renforcer leur désir d'apprendre.*

*Chaque année, des enfants de plus en plus jeunes s'intéressent aux jeux vidéo. Toutefois, nous comprenons vos craintes sur le contenu de ces jeux, souvent inadaptés à l'âge de vos enfants. L'équipe Recherche et Développement **VTech®** a donc spécialement conçu **V.Smile®**, la première console de jeu éducative pour les enfants de 3 à 8 ans.*

*Le concept **V.Smile®** représente une véritable innovation dans le monde du jeu éducatif. Enfin une console de jeu spécialement dédiée aux petits, qui allie un contenu éducatif très riche à des jeux vraiment rigolos ! Ce nouveau système se branche sur la télévision et offre de nombreux outils (manette, micro, stylet) très maniables, qui rendent le jeu accessible aux plus jeunes.*

*Toute une série de jeux et d'accessoires (Studio de dessin, Clavier TIP TAP, Tapis multisport) aussi amusants que variés permet l'acquisition de connaissances fondamentales et accompagne les enfants dans leurs apprentissages. Chaque cartouche de jeu propose une **Aventure éducative**, dans laquelle votre enfant joue à son rythme au sein d'une histoire passionnante, et des **Ateliers découvertes**, qui lui permettent d'exercer des compétences précises. Et avec le mode 2 joueurs, l'apprentissage devient plus convivial et le jeu encore plus amusant !*

***VTech®** propose une large gamme de jeux éducatifs spécialement développés pour les consoles **V.Smile®**, **V.Smile Pocket®** et **Cyber Pocket™** dans lesquels les enfants pourront retrouver leurs héros préférés ou rencontrer de nouveaux personnages. Le contenu de chaque jeu, élaboré en adéquation avec les programmes scolaires français et en collaboration avec des spécialistes du développement de l'enfant, est adapté à une tranche d'âge particulière.*

*Nous vous remercions de la confiance que vous nous accordez dans notre démarche ludo-éducative et espérons que **V.Smile®** vous donnera entière satisfaction.*

L'équipe VTech

*Pour découvrir tous les jeux **V.Smile®** et voir leur démo en avant-première, rendez-vous sur notre site Internet **www.vsmile.fr***

INTRODUCTION

Vous venez d'acquérir **MANNY ET SES OUTILS** de **VTech®**. Félicitations !

Manny et ses outils ont beaucoup de travail. Aide-les à réparer l'enseigne du cinéma, à travailler sur le chantier et à réparer un trophée. Il faut travailler vite ! *¡Muy rápido!*

CONTENU DE LA BOÎTE

1. Le jeu éducatif **MANNY ET SES OUTILS** de **VTech®**
2. Un manuel d'utilisation
3. Un bon de garantie de 1 an

Avertissement : pour la sécurité de votre enfant, débarrassez-vous de tous les produits d'emballage tels que rubans adhésifs, feuilles de plastique, attaches et étiquettes. Ils ne font pas partie du jouet.

Il est conseillé de conserver ce manuel d'utilisation car il comporte des informations importantes.

1. POUR COMMENCER À JOUER...

- Connecter la console **V.Smile®** à la télévision.
- Vérifier que la console est éteinte avant d'insérer ou de retirer une cartouche de jeu.
- Insérer le jeu éducatif **MANNY ET SES OUTILS** dans l'emplacement prévu à cet effet.
- Appuyer sur le bouton **Marche** de la console pour commencer à jouer.

Choisir un mode de jeu

Utilise le joystick pour choisir un mode de jeu. Appuie sur le bouton **OK** pour valider ton choix.



1.1. Aventure éducative

Dans ce mode, accompagne Manny et ses outils dans leurs aventures et aide-les dans les 3 mini-jeux.

Si tu veux suivre l'ordre de l'histoire, choisis **Jouer l'aventure**. Tu devras alors terminer chaque activité pour accéder à la suivante. Pour jouer directement à tes jeux préférés, choisis **Parcours libre** et sélectionne le jeu de ton choix.



Jouer l'aventure



Si tu choisis **Jouer l'aventure**, choisis ensuite **Nouvelle partie** pour commencer une nouvelle partie ou **Continuer la partie** pour reprendre l'aventure là où tu l'avais quittée la dernière fois que tu as joué.

Dans le mode **Jouer l'aventure**, si c'est ta première partie ou si tu as sélectionné **Nouvelle partie**, il te faudra choisir tes paramètres de jeu (par défaut, le jeu se met en niveau facile et en mode 1 joueur). Si tu as sélectionné **Continuer la partie**, les paramètres seront les mêmes que ceux de la partie commencée.

Remarque : L'option **Continuer la partie** n'est pas disponible la première fois que tu joues.
Afin que la console mémorise les paramètres du jeu, n'enlève pas les piles ou ne débranche pas l'adaptateur (si la console fonctionne sur adaptateur), et laisse la cartouche de jeu insérée lorsque tu l'éteins. Lorsque tu allumeras de nouveau la console, tu pourras continuer la partie que tu avais commencée. Si tu sélectionnes **Nouvelle partie**, tu peux à nouveau choisir le niveau de difficulté.

Niveau

Tu peux choisir ton niveau de difficulté : facile (représenté par une étoile) ou difficile (représenté par deux étoiles). Pour cela, oriente le joystick vers le bas et sélectionne le niveau de difficulté que tu souhaites. Par défaut, le jeu se met en niveau facile.

 Niveau facile : le contenu éducatif du niveau facile est plus particulièrement adapté aux joueurs de 4-6 ans.

Niveau difficile : le contenu éducatif du niveau difficile est plus particulièrement adapté aux joueurs de 6-7 ans.



Mode 2 joueurs

Pour jouer en mode 2 joueurs, tu dois posséder une seconde manette de jeu (vendue séparément). Ce mode n'est pas accessible lorsque le jeu est utilisé avec les consoles **V.Smile Pocket**® et **Cyber Pocket**™.

1.2. Ateliers Découvertes

Utilise le joystick pour sélectionner un jeu et appuie sur le bouton **OK** pour commencer à jouer.



Si tu veux changer les paramètres de jeu, oriente le joystick vers le bas pour sélectionner les options de jeu (niveau de difficulté et nombre de joueurs) et appuie sur le bouton **OK** pour confirmer ton choix. Par défaut, le jeu se met en niveau facile et en mode 1 joueur. Une fois ces paramètres définis, sélectionne le jeu de ton choix et appuie sur le bouton **OK** pour commencer à jouer.

Niveau

Tu peux choisir ton niveau de difficulté : facile (représenté par une étoile) ou difficile (représenté par deux étoiles). Pour cela, oriente le joystick vers le bas et sélectionne le niveau de difficulté que tu souhaites. Par défaut, le jeu se met en niveau facile.

 **Niveau facile :** le contenu éducatif du niveau facile est plus particulièrement adapté aux joueurs de 4-6 ans.

 **Niveau difficile :** le contenu éducatif du niveau difficile est plus particulièrement adapté aux joueurs de 6-7 ans.

Mode 2 joueurs

Pour jouer en mode 2 joueurs, tu dois posséder une seconde manette de jeu (vendue séparément). Ce mode n'est pas accessible lorsque le jeu est utilisé avec les consoles **V.Smile Pocket**® et **Cyber Pocket**™.



Dans les **Ateliers découvertes**, les 2 joueurs jouent en même temps. Le joueur qui a le meilleur score gagne.

1.3. Options

Musique Activée / Désactivée :

sur l'écran des options, tu peux choisir d'activer ou de désactiver la musique de fond. Par défaut, la musique de fond est activée. Pour la désactiver, choisis l'option **Désactivée** à l'aide du joystick, puis appuie sur le bouton **OK** pour confirmer.



Nombre de vies

Limité /Illimité :

sur l'écran des options, tu peux également choisir l'option **Nombre de vies : Illimité**.
Par défaut, le nombre de vies est en mode **Limité**. Pour ne jamais perdre, choisis l'option **Illimité** à l'aide du joystick, puis appuie sur le bouton **OK** pour confirmer.



2. FONCTIONNALITÉS

Bouton AIDE



Appuie sur le bouton **AIDE**, situé sur la manette, pour entendre à nouveau les instructions ou obtenir des indices pendant la partie.

Bouton QUITTER 

Appuie sur le bouton **QUITTER** de la manette pour interrompre la partie. Un message apparaît alors à l'écran et te demande de confirmer ton choix. Choisis **Oui** pour quitter la partie, ou **Non** pour continuer à jouer. Confirme ton choix en appuyant sur le bouton **OK**. La touche **QUITTER** te permet également de revenir à l'écran précédent ou de faire une pause en cours de partie (dans ce cas, ne confirme pas ton choix de quitter et sélectionne **Non** lorsque tu veux reprendre la partie).



Bouton ABC 

Le bouton **ABC**, situé sur la manette, te permet d'accéder directement aux **Ateliers découvertes**. Si tu appuies sur ce bouton en cours de partie, tu devras confirmer ton choix en appuyant sur **OK**. Si tu veux vraiment quitter la partie et accéder au menu des **Ateliers découvertes**, choisis **Oui**. Pour continuer la partie, choisis **Non**.



V.Link™ (vendue séparément)

Lorsque tu branches la **V.Link™** à la console, une icône **V.Link™** apparaît dans le menu principal. Sélectionne cette icône pour transférer tes scores sur cet accessoire. Tu peux ensuite connecter la **V.Link™** à un ordinateur pour te rendre sur le site Internet www.fr.vsmilelink.com afin de comparer tes scores et débloquer des mini-jeux bonus en ligne grâce aux pièces que tu as gagnées.



Tu peux gagner jusqu'à 4 pièces d'or selon le score que tu obtiens quand tu joues l'Aventure :

Record	Pièce d'or
Finir le jeu **Une idée lumineuse** dans l'**Aventure éducative**.	Tu gagnes une 1ère pièce d'or.
Ton record atteint 300 dans l'**Aventure éducative**.	Tu gagnes une 2e pièce d'or.
Ton record atteint 450 dans l'**Aventure éducative**.	Tu gagnes une 3e pièce d'or.
Ton record atteint 600 dans l'**Aventure éducative**.	Tu gagnes une 4e pièce d'or.

3. ACTIVITÉS

3.1. Contenu éducatif

Aventure éducative

Une idée lumineuse	Espagnol, nombres, couleurs, formes, logique
Le super-héros	Logique, résolution de problèmes, correspondance des formes
Une bonne adhésion	Correspondance des formes, directions, nombres

Ateliers découvertes

Tourni-morpions	Logique
Un travail d'équipe	Nombres, longueur, addition
Construis ta boîte aux lettres !	Logique, puzzle, correspondance des formes
Des tuyaux et des fuites	Logique, puzzle

3.2. Comment jouer

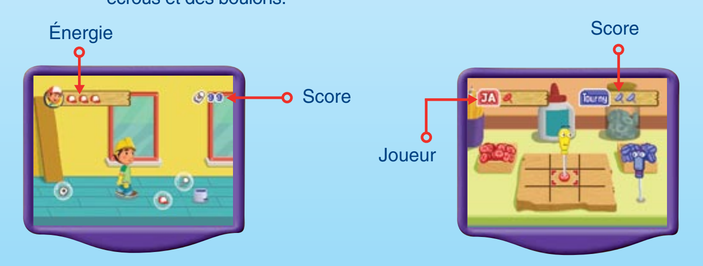
Au début de chaque jeu de l'**Aventure éducative** ou des **Ateliers découvertes**, une animation te montre comment utiliser les commandes.

Icônes

Pour chaque jeu, deux icônes apparaissent à l'écran :

Énergie il s'agit du nombre de chances qu'il te reste pour terminer le jeu. Tu peux augmenter le nombre de chances restantes en récupérant des casquettes.

Score il s'agit des points que tu gagnes à chaque jeu. Tu peux augmenter ton score en répondant correctement à des questions mais aussi en récupérant des écrous et des boulons.



3.3. Aventure éducative

Une idée lumineuse

Un jour, Madame le Maire Rosa appelle Manny et lui demande de venir la rejoindre devant le tout nouveau cinéma. Elle a un travail important à confier à Manny et ses outils. Alors que Manny et ses outils se rendent au cinéma, Manny salue toutes les personnes qu'il croise sur son chemin. Une fois arrivés au cinéma, Madame le Maire Rosa leur demande d'installer des ampoules sur l'enseigne du cinéma. Manny et ses outils achètent toutes les ampoules qu'ils trouvent au magasin de Kelly, mais Molo les casse accidentellement ! Manny et ses outils décident alors d'emprunter des ampoules à leurs voisins. Finalement, ils parviennent à installer toutes les ampoules avant l'ouverture du cinéma !

Activité 1

Manny et ses outils se rendent au cinéma pour rencontrer Madame le Maire Rosa. Manny marche dans la rue et salue en espagnol les personnes qu'il rencontre.

Contenu éducatif : des phrases en espagnol

★ **Niveau facile :** courtes phrases en espagnol.

★★ **Niveau difficile :** phrases un peu plus longues en espagnol.

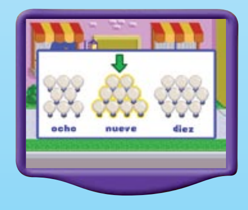
Commandes

Actions	Joystick/Boutons
Déplacer Manny vers le haut ou vers le bas	(↑) / (↓)
Déplacer Manny vers la gauche ou vers la droite	(←) / (→)
Choisir une réponse	Appuyer sur **OK**

Activité 2

Molo suggère d'emprunter des ampoules à leurs voisins pour illuminer l'enseigne du cinéma. Aide Manny à trouver les portes dont la lumière est allumée. Ensuite, frappe à la porte pour demander des ampoules.





Contenu éducatif : des phrases en espagnol, les nombres, les couleurs

★ **Niveau facile :** nombres de 1 à 5 ; couleurs (rouge, bleu, jaune, vert).

★★ **Niveau difficile :** nombres de 6 à 10 ; couleurs (rouge, bleu, jaune, vert, orange, violet, rose, blanc).

Commandes

Actions	Joystick/Boutons
Déplacer Manny vers le haut ou vers le bas	(↑) / (↓)
Déplacer Manny vers la gauche ou vers la droite	(←) / (→)
Frapper à la porte	Appuyer sur **OK**
Choisir un nombre/une couleur	Appuyer sur **OK**

Activité 3



Manny et ses outils arrivent au cinéma pour réparer l'enseigne. Molo et Serra aident à fixer les ampoules. Dispose les ampoules de la ligne du bas dans le même ordre que celles de la ligne du haut.

Contenu éducatif : formes, logique



Niveau facile : 1 seul échange est nécessaire.

Niveau difficile : 2 échanges sont nécessaires.

Commandes

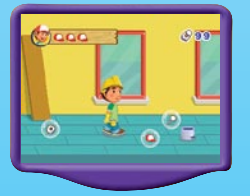
Actions	Joystick/Boutons
Déplacer Molo et Serra vers la gauche ou vers la droite	(←) / (→)
Choisir une paire d'ampoules	Appuyer sur **OK**
Visser l'ampoule	Faire des cercles avec le joystick

Le super-héros

Manny reçoit un appel de Joe. Il a besoin de l'aide de Manny sur son chantier. Alors que Manny et ses outils arrivent sur le chantier, Crucy déclare qu'il est un super-héros ! Et un super-héros peut tout faire lui-même ! Les autres outils sont vexés. Mais Crucy se retrouve coincé en haut d'un échafaudage et apprend ainsi une leçon importante : il n'a pas besoin d'être un super-héros puisqu'il fait partie d'une super équipe !

Activité 1

Manny aide Joe sur le chantier. Aide Manny à monter sur les échafaudages et à réaliser différents travaux sur le chantier.





Commandes

Actions	Joystick/Boutons
Déplacer Manny vers le haut ou vers le bas	(↑) / (↓)
Déplacer Manny vers la gauche ou vers la droite	(←) / (→)

Manny découvre des tuyaux qui ont des fuites ! Aide Manny à choisir la vanne à fermer pour stopper la fuite.



Contenu éducatif : la logique

 **Niveau facile :** des tuyaux aux formes simples et seulement 2 vannes parmi lesquelles choisir.



 **Niveau difficile :** des tuyaux aux formes plus complexes et de 2 à 4 vannes parmi lesquelles choisir.

Commandes

Actions	Joystick/Boutons
Déplacer Manny vers la gauche ou vers la droite	(←) / (→)
Choisir une vanne	Appuyer sur **OK**
Fermer une vanne	Faire des cercles avec le joystick

Manny trouve de nouvelles choses à réparer. Aide-le à choisir le bon outil pour chaque travail.





Contenu éducatif : résolution de problèmes

 **Niveau facile :** tâches faciles à réaliser.

Niveau difficile : tâches plus compliquées à réaliser.

Commandes

Actions	Joystick/Boutons
Déplacer le curseur vers la gauche ou vers la droite	(←) / (→)
Choisir un outil	Appuyer sur **OK**
Serrer une vis avec Tourny	Faire des cercles avec le joystick
Serrer un écrou avec Serra	Faire des cercles avec le joystick
Retirer un clou avec Marty	(←) / (→)
Enfoncer un clou avec Marty	(↑) / (↓)
Couper une planche avec Siscie	(↑) / (↓)

Activité 2

Manny trouve Crucy coincé en haut d'un échafaudage. Les autres outils travaillent en équipe et aident Crucy à redescendre. Forme une chaîne avec les outils pour sauver Crucy !



Contenu éducatif : les formes

★ **Niveau facile :** place 4 outils.

★★ **Niveau difficile :** place 6 outils, les formes en pointillés se chevauchent.

Commandes

Actions	Joystick/Boutons
Déplacer le curseur vers la gauche ou vers la droite	(←) / (→)
Choisir un outil/une position	Appuyer sur **OK**

Une bonne adhésion

Monsieur Noolander a apporté un trophée cassé au magasin de Manny pour le faire réparer. Manny répare le trophée et monsieur Noolander revient le chercher. Un peu plus tard, monsieur Noolander appelle Manny. Il a besoin d'aide et demande à Manny de venir le rejoindre. Le trophée était en fait une récompense de "Citoyen d'honneur" que monsieur Noolander remet à Manny ! Manny est très surpris et tout le monde applaudit !

Activité 1

Manny doit rassembler les différentes parties du trophée. Crucy et Tourny veulent tous les deux utiliser la colle, mais ils se retrouvent accidentellement collés l'un à l'autre ! Manny propose aux outils de travailler en équipe pour réparer le trophée.





Contenu éducatif : les formes

★ **Niveau facile :** 4 parties à assembler ; 1 outil intervient pour chaque partie.

★★ **Niveau difficile :** 6 parties à assembler ; 1 à 2 outils interviennent pour chaque partie.

Commandes

Actions	Joystick/Boutons
Déplacer le curseur	(←) / (→) / (↑) / (↓)
Choisir un outil/une position	Appuyer sur **OK**
Serrer une vis avec Crucy et Tourny	Faire des cercles avec le joystick
Serrer un écrou avec Serra	Faire des cercles avec le joystick
Serrer un boulon avec Molo	Faire des cercles avec le joystick
Enfoncer un clou avec Marty	(↑) / (↓)

Activité 2

Monsieur Noolander appelle Manny car il a besoin de son aide et lui demande de venir le rejoindre. Mais monsieur Noolander raccroche avant de dire à Manny où il est ! Manny parcourt la ville à la recherche de monsieur Noolander.





Contenu éducatif : les directions, les nombres

★	**Niveau facile :**	Directions : droite, gauche, tout droit ;
		Nombres : de 1 à 9.
★★	**Niveau difficile :**	Directions : est, ouest, nord ;
		Nombres : de 10 à 99.

Commandes

Actions	Joystick/Boutons
Faire tourner la camionnette vers la droite ou vers la gauche quand elle roule vers le haut/vers le nord	(←) / (→)
Faire tourner la camionnette vers le haut ou vers le bas quand elle roule vers un côté	(↑) / (↓)
Utiliser le klaxon	Appuyer sur **OK**
Déplacer la camionnette vers la droite ou vers la gauche pour la stationner	(←) / (→)
Choisir une place de parking	Appuyer sur **OK**

3.4 Ateliers découvertes

Tourni-Morpions

Forme une ligne de vis verticalement, horizontalement ou diagonalement.

Contenu éducatif : la logique

★ Niveau facile : plateau à 9 cases, 1 vis à placer par tour.

★★ Niveau difficile : plateau à 16 cases, 2 vis à placer par tour.

Commandes

Actions	Joystick/Boutons
Déplacer le curseur vers la droite ou vers la gauche	(←) / (→)
Déplacer le curseur vers le haut ou vers le bas	(↑) / (↓)
Choisir une case (pour changer d'avis, appuyer à nouveau sur **OK**)	Appuyer sur **OK**
Serrer une vis	Faire des cercles avec le joystick

Un travail d'équipe

Stretch et Siscie travaillent en équipe pour mesurer et couper des planches.

Prends les bonnes mesures et coupe les planches.



Contenu éducatif : les nombres, la longueur, les additions

★ **Niveau facile :** trouve la longueur correspondant au chiffre affiché.

★★ **Niveau difficile :** trouve la longueur en résolvant une addition.

Commandes

Actions	Joystick/Boutons
Déplacer Stretch et Siscie vers la droite ou vers la gauche	(←) / (→)
Confirmer la longueur	Appuyer sur **OK**
Couper la planche avec Siscie	(↑) / (↓)

Construis ta boîte aux lettres !



Aide Marty et Stretch à construire des boîtes aux lettres. Fais pivoter les pièces pour les faire correspondre au modèle. Ensuite aide Marty à fixer chacune des pièces.

Contenu éducatif : la logique, les puzzles, les formes

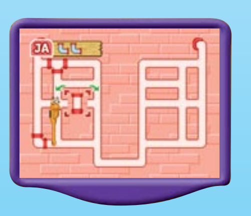
★ **Niveau facile :** modèle simple ; le joueur doit simplement faire pivoter les pièces.

★★ **Niveau difficile :** modèle plus compliqué ; le joueur doit faire pivoter les pièces et les placer au bon endroit.

Commandes

Actions	Joystick/Boutons
Faire pivoter la pièce	Bouton rouge/Bouton vert
Déplacer la pièce	(←) / (→)
Confirmer l'emplacement de la pièce	Appuyer sur **OK**
Fixer la pièce avec Marty	(↑) / (↓)

Des tuyaux et des fuites !



Molo doit réparer des tuyaux. Répare les fuites en plaçant les tuyaux dans le bon sens. N'oublie pas d'aider Molo à serrer chaque tuyau !

Contenu éducatif : la logique, les puzzles

★ **Niveau facile :** tuyau dont la forme est simple ; peu de pièces à réparer.

★★ **Niveau difficile :** tuyau dont la forme est plus compliquée ; davantage de pièces à réparer.

Commandes

Actions	Joystick/Boutons
Faire pivvoter la pièce	(←) / (→)
Serrer le tuyau	Faire des cercles avec le joystick

4. ENTRETIEN

- Pour nettoyer la console **V.Smile®**, utiliser un chiffon doux et sec. Ne pas utiliser de solvants ni de produits corrosifs.
- Éviter toute exposition prolongée au soleil ou à toute autre source de chaleur.
- Retirer les piles lorsque la console **V.Smile®** n'est pas utilisée pendant une longue période.
- Ranger la console **V.Smile®** et ses accessoires dans un endroit sec.
- Ce jeu est fabriqué avec des matériaux résistants. Néanmoins, lui éviter les chocs contre des surfaces dures.

5. EN CAS DE PROBLÈME

Pour éviter tout dysfonctionnement, nous vous recommandons de toujours vérifier que la console est éteinte lorsque vous insérez ou retirez une cartouche de jeu.

Si la console ne s'allume pas lorsque vous appuyez sur **Marche** ou **Redémarrer**, débranchez l'adaptateur de la console ou retirez les piles. Retirez la cartouche de jeu et soulevez la partie protectrice en bas de la cartouche afin de nettoyer l'intérieur à l'aide d'un chiffon doux et sec. Puis rebranchez l'adaptateur ou remettez les piles et appuyez sur **Marche**. Si le problème persiste, consultez le manuel d'utilisation de la console.

6. SERVICE CONSOMMATEURS

Si vous rencontrez un problème qui ne peut être résolu à l'aide de ce manuel, ou pour toute question ou suggestion que vous souhaiteriez nous soumettre, nous vous invitons à contacter notre service consommateurs.

Avant de contacter le support technique, munissez-vous des informations suivantes :

- Nom du produit et numéro de série (situé derrière ou sous le produit).
- Type de problème rencontré.
- Manipulation faite juste avant que le problème ne survienne.

Pour la France, la Suisse et la Belgique francophones :

Service consommateurs VTECH

VTECH Electronics Europe SAS

2-6, rue du Château-d'Eau – BP 55

78362 Montesson Cedex

FRANCE

E-mail : vtech_conseil@vtech.com

Tél. : 0 820 06 3000 (0,118 € /min)

De Suisse et de Belgique : 00 33 1 30 09 88 00

Pour le Canada : **Tél. :** 1 877 352 8697

Vous avez aimé ce jeu ?

Vous pouvez nous faire part de vos commentaires sur notre site Internet www.vsmile.fr à la rubrique « Les Témoignages ».

Nous lisons tous les témoignages déposés. Cependant, nous nous réservons le droit de ne pas tous les mettre en ligne, en raison de contraintes matérielles ou lorsque les propos contenus dans un témoignage peuvent porter atteinte aux libertés et droits individuels.

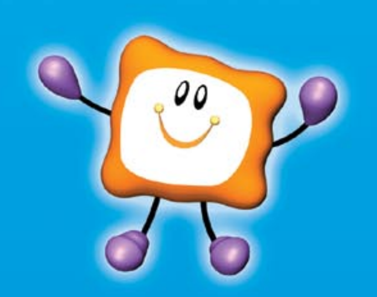
7. À LIRE AVANT TOUTE UTILISATION D'UN JEU VIDÉO PAR VOUS-MÊME OU PAR VOTRE ENFANT

I. Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo

Évitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil. Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran. Lorsque vous utilisez un jeu vidéo susceptible d'être connecté à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement. En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

II. Avertissement sur l'épilepsie

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie comportant, le cas échéant, des pertes de conscience à la vue, notamment, de certains types de stimulations lumineuses fortes : succession rapide d'images ou répétition de figures géométriques simples, d'éclairs ou d'explosions. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédent médical ou n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises d'épilepsie. Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, consultez votre médecin avant toute utilisation. Les parents se doivent également d'être particulièrement attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, perte momentanée de conscience, il faut cesser immédiatement de jouer et consulter un médecin.



Imprimé en Chine
91-002088-793-000 法